

ЛІТЕРАТУРНІ ІГРИ В ІНТЕРНЕТІ: ІРОНІЯ, ФАНТАСТИКА, МАСКАРАД
(НА МАТЕРІАЛІ ПРОЗИ ТВОРЧОГО УГРУПОВАННЯ НЛО-1)

В стране, где гиппогриф веселый льва
Крылатого зовет играть в лазури...

Микола Гумільов

Статтю присвячено самобутньому літературного феномену – прозі творчого угруповання НЛО-1, що належить до мережевої словесності. В роботі висвітлюються питання ігрового начала в Інтернет-літературі, постмодерністських рис художнього світу, модельованого молодими письменниками; уточнюється статус мережевої словесності в літературному процесі.

Ключові слова: Інтернет, література, постмодернізм.

Дослідження мережевої літератури апріорі має міждисциплінарний характер і може бути розглянуте на перетині літературознавства, культурології, психології, соціології. Однак у даній статті акцентовано увагу на тих нових можливостях, які здобуває пригодницька література за умови її існування в мережі Інтернет. Одразу слід зробити певне застереження: ці можливості поки ще мають дискусійний характер, оскільки статус самої мережевої літератури (в російській термінології «сетературы») не визначений. Тому доцільно також окреслити кілька принципових моментів, що стосуються двох особливостей існування мережевої літератури.

Один з її дослідників, Вернер Схелтйєнс, зазначає, що сам цей термін має два значення: широке і вузьке. В широкому значенні термін «мережева література» позначає кожен розміщений в Інтернеті твір і, отже, не може бути ототожнений з особливим жанром. У вузькому значенні під цим терміном «розуміють ті твори, які виникли в Інтернеті завдяки його специфічним і характерним можливостям. Саме тому ці твори неможливо перемістити на традиційний носій літератури, тобто на папір, оскільки при цьому і особливий характер, і образ твору дуже руйнується, і твір взагалі знецінюється» [8].

Серед можливостей, які нові інформаційно-комунікаційні технології відкривають перед літературою, Схелтйєнс виділяє багатоавторність. Буриме, електронний варіант хоку та інші поетичні експерименти, як і прозова колективна творчість у мережі, по суті, не є новими для літератури явищами, однак Інтернет дає можливість долучитися до механізму творення тексту, знімає властиву його «паперовому» варіанту антиномію між процесом моделювання художнього світу і його сприйняття через читання.

У даному дослідженні звертаємося до творчості самотньої групи молодих авторів з України та Росії (Мерріл Брендізайк, Люсі Бейкшер, Влада Вєгашина, Анжея Ларнаєвського, Інєси Алмає та ін.), що розгортається у просторі електронних щодєників.

У зв'язку з аналізом цього досить незвичного гатунку прози варто звернутися до тривалої дискусії про значення мережевої літератури в літературному й загальнокультурному процесі. В ході цієї дискусії дослідники, зокрема Дмитро Кузьмін та Сергій Корнєв, висловили ряд тез, а радше порушили низку присутніх запитань. Так, С. Корнєв озвучив можливість розгляду Інтернет-літератури як завершення постмодернізму [5]. Д. Кузьмін акцентував увагу на інтертекстуальності, що здобуває вираження і продовження у вимірах гіпертексту [6]. Водночас дослідник відмовляє поетичним Інтернет-іграм в означенні «література». На думку Д. Кузьміна, це лише розвага, що має маргінальний, кололітературний характер. Таким чином, чільним питанням на сьогодні є визнання мережевої літератури як повноцінного продукту письменницької діяльності чи погляд на неї як на забавку для дилетантів: «Головне питання тут таке: література чи гра? І [...] чи дійсно щось негаразд, якщо підкреслюється ігровий елемент?» [8]

Відповідь не є запитання, очевидно, – справа майбутнього. На даному ж етапі, як нам видається, головним критерієм для визнання вірша, оповідання чи роману, породженого учасниками Інтернет-комунікації, повноцінним літературним твором є його художній рівень. Причому слід зазначити, що ігровий елемент, який лежить в основі співтворчості авторів, не знижує цей рівень, а швидше диктує закони породження й функціонування тексту, а також певним чином обмежує сприйняття імпліцитного читача, оскільки гра, як зазначав ще Й. Гейзінга, передбачає коло втаємничених та певні правила.

Художній світ, створений групою НЛО-1¹, мислиться авторами як віртуальний простір «королівств» – фактично певних літературних дискурсів, що існують за власними законами. Таким чином, маємо світ, наближений, з одного боку, до комп'ютерної гри, з іншого – до літератури постмодернізму, оскільки він за самою своєю суттю є цитатиним і алюзійним: населення «королівств» становлять персонажі відомих книжок і фільмів (слід зазначити, що кінематограф зазнає «олітературення» з огляду на сценарій як основу фільму, тобто література розглядається як передумова існування синтетичного мистецтва кіно).

Процес творення тексту водночас є творчою комунікацією, в ході якої автори можуть обговорювати наступний сюжетний хід, висловлювати припущення щодо дій героїв співавтора. Такі можливості, що надаються Інтернет-простором, близькі до постмодерністського «оголення прийому», коли читач залучається до механізму творення літературної ілюзії, з тією

¹ Назва групи розшифровується як «Невідомий літературний об'єкт». Водночас абревіатура позначає назву одного з «королівств», за аналогією з народними казками («тридєв'яте» тощо) поименованого «першим»: «Немаїнебуде-Літературія-Оленія». Цікаво, що останній компонент водночас відсилає до популярної пісні радянського періоду («Лісовий олень») і пародіє назву відомого романного циклу американського письменника-фантаста Дєвіда Еддінгса «Хроніки Еленії».

відмінністю, що в даному випадку таке «оголення» постає не прийомом, а органічною частиною творчого діалогу. При цьому учасники літературної гри дотримуються певної етики художнього простору – модельований ними світ підпорядкований власним законам, тобто, на відміну від постмодерністського хаосу, становить Космос. Так, дії персонажів регламентуються таємничою сутністю, яку іменують Централлю. Однак Централь виступає категорією, що не тотожна автору-деміургу. Вона є швидше втіленням природного порядку, раз і назавжди встановленого у фантазійному світі, в той час як сам цей світ, за аналогією зі світом фізичним, є системою, що регулює себе сама. Час НЛО-1 трактується як свого роду апокаліптичний: усі герої, які населяють його, живуть тут після завершення своїх сюжетів. Найповніше цей творчий принцип втілює у своїх «Хроніках Оленії» одна з найяскравіших представниць угруповання, Мерріл Брендзіайк: «Всі знають, що є такі істоти – Автори. От ці Автори пишуть, вигадують, народжують на сторінках своїх рукописів все нові й нові Світи, і населяють ці Світи все новими й новими Героями. А потім рукопис завершується, Автор на прощання посміхається Героям і Світу [...] і, можливо, починає новий рукопис, де новий Світ й інші Герої. [...]

Рукопис рукописом, а от що відбувається зі Світом і Героями? Гадаєте, вони, які упродовж усього повісткування дихали, рухалися, любили й ненавиділи, творили й руйнували, одним словом – жили, раптом завмерли нерухомим набором літер, щойно вельмишановний Автор поставив крапку? Ні, ви справді так гадаєте???

А от ми гадаємо, що не завмерли. Чого б це їм завмирати? [...]

Адже все, створене Фантазією людини, має десь існувати...» [1]²

З огляду на це цілком слушним видається погляд С. Корнева на Інтернет-літературу як завершення постмодернізму. Справді, проза представників НЛО-1 є, по суті, постмодерністською грою, де головним рушієм постає відсилання до чужого тексту з урахуванням його стилістичних особливостей, сюжетної організації тощо. Творчість авторів має на меті впізнавання, отже, передбачає коло втаємничених, як, власне, і будь-яка гра. Далеко не останню роль у формуванні цього кола відіграє віковий критерій – названі автори належать до покоління тридцяти-сорокарічних, тобто дітей, які виростили в Радянському Союзі (в одному з уривків «Хронік» ця обставина акцентується цитатою з пісні Андрія Макаревича: «Наше общее детство прошло на одних букварях...»). Відповідно, можна досить чітко окреслити коло читання й глядацької рецепції, яке формує образне підґрунтя більшості творів:

1) пригодницька література ХІХ століття (Ф. Купер, М. Твен, В. Скотт, Р.Л. Стівенсон та ін.);

2) світова дитяча література та твори для дітей радянського періоду (А. Ліндгрєн, Туве Янссон, А. Гайдар, Є. Велтистов, В. Крапівін, В. Нестайко та ін.);

² Цитату наведено в перекладі автора статті – О.Б.

3) фантастична література XIX – XX століть (Жюль Верн, Герберт Велс, О. Беляєв, Кір Буличов та ін.);

4) містичний і готичний роман, а також культурний дискурс вампіризму (від Брема Стокера до серіалу «Баффі – переможниця вампірів»);

5) література фентезі (прикметно, що самими авторами прямо або опосередковано декларується спорідненість їх художнього письма з гумористичним фентезі, зокрема творами Андрія Беляніна);

6) світова, українська та російська поезія (наявна переважно у вигляді цитат, варіацій та пародій);

7) «олітературені» образи пригодницького кінематографу.

Слід зазначити, що всі ці культурні пласти активно взаємодіють – у вир гри потрапляють зразки класичної поезії, переосмислені у пародійному ключі колізії відомих творів, залучені в новий контекст кінорепліки тощо. Весь цей різномірний матеріал насичується новим, як правило, гумористичним та іронічним, змістом, і витворює нову художню якість, додаючи до естетичної насолоди від динамічного тексту ще й інтелектуальну насолоду впізнавання.

Такий гатунок літератури пропонує ще одну можливість, яка в літературі традиційній може бути досягнута тільки шляхом складного інакомовлення. Це багатоваріантність та альтернативні шляхи розвитку сюжету, що у авторів НЛО-1 фігурують як невід’ємна властивість їхнього художнього світу й мотивуються основним принципом його організації. Цей принцип відсилає нас до циклу романів Владислава Крапівіна «В глибині великого Кристалу», де йдеться про кристалічну будову Всесвіту. Кожен із світів, згідно з цією концепцією, становить грань вселенського кристалу, яка може видозмінювати й дублювати певні форми життя, що існують на інших гранях. З огляду на це в прозі НЛО-1 допускається функціонування різних варіантів одного й того самого персонажа, що породжує, відповідно, цілу низку сюжетів, ґрунтованих на мотивах двійництва та метаморфози. Названі мотиви можуть зближувати принципово різні знакові системи й авторські світи, як-от, казкові романи Миколи Носова і мультсеріали Волта Діснея. Варто згадати епізод із повісті Мерріл Брендізайк та Люсі Бейкшер «Хроніки небезпечної подорожі»: герої потрапляють у полон до божевільного професора Німнула (персонаж Волта Діснея), що мешкає на безлюдному острові, однак згодом виявляється, що Німнул є зачаклованим героєм Миколи Носова, коротуном Знайком, і, пробудивши у злого генія пам’ять про його істинну сутність, мандрівники рятуються.

У даному сюжеті, як і в багатьох інших, виявляється і певний код, успадкований від радянського дитинства: «своє», добре і зрозуміле, асоціюється з героєм радянського автора, тоді як «темне», ірраціональне й недозволене – з персонажем американця Діснея. Однак мистецтво й література радянського періоду в просторі «королівств» звільняються від ідеологічної та політичної складової, переходячи у сферу «чистої» гри. Головним прийомом осягнення письменства попередньої доби стає карнавалізація, заснована на сміховому й іронічному переосмисленні ідеологічних кліше. Герої зустрічаються, розігрують альтернативні варіанти

сюжетів, часом виводячи на-гора цілковито несподівані, фривольні й еротичні, підтексти, адже карнавал «асоціюється з молодістю, грою, ексцентрикою, масовою фамільярністю» [3; 62]. Так, героїня російського письменника-фантаста Євгена Велтистова, дівчинка-робот Електроничка, місія якої – вивчати всі прояви людини, виявляє посилений інтерес до «поганого» персонажа того ж автора – харизматичного гангстера Уррі, що втілює не лише зіпсутість Заходу, а й потужне сексуальне начало. Для виявлення прихованих, «других» і «третіх», змістів залучається смислове поле ще одного, далеко не «дитячого» автора – Володимира Набокова: дівчинка-робот у даному випадку виявляє подібність до його героїні Лоліти. Варто принагідно зауважити, що використання латентного набоківського тексту з подібною метою знаходимо в романі Василя Аксьонова «Скринька, в якій щось стукотить»: формально цей твір витримано в кращих традиціях радянської пригодницької літератури для дітей, однак насправді він пересипаний іронічними натяками й підтекстами –наприклад, тренера юної гімнастки Наталі Стратофонтової звать Гумберт Гумберт.

Однак художнє письмо представників НЛО-1 не слід вважати просто літературною забавкою інтелектуалів – творче мислення авторів характеризується генералізацією поняття гри. Воно стає тотальним, захоплюючи у свій вир не лише вигаданий світ, а й дійсну реальність, що означається словом «Життя» і сприймається як світ, паралельний часопростору літератури. Категорія часу мислиться безперервною і по той, і по цей бік дійсності.

Відповідно, і герої сприймаються як істоти, що свідомі своєї фантазійної суті, знають про існування авторської волі й здатні вступати в діалог з автором. Подібний прийом вже був апробований в українській літературі Майком Йогансеном у його «Подорожі вченого доктора Леонардо...», однак між Леонардо й Альчестою цього автора та героями НЛО-1 існує суттєва відмінність. Майк Йогансен зробив головним «героєм» свого твору живий соковитий пейзаж, підкресливши маріонеткову природу персонажів: «А щоб читач, бува, не подумав, що фігури ті живі, автор у нійпатетичніших місцях, розірвавши їм картонні груди, просував крізь них свою патлату голову, а подекуди (нехай сто разів вибачить йому розумний читач і прекрасна читачка) і просто поливав їх з театральної шланги холодною водою» [4; 359]. У авторів Інтернет-угруповання все з точністю до навпаки: їхні герої живі, у багатьох випадках створені до того, як молоді письменники почали з ними «співпрацювати», а отже, наділені правом голосу і схильні до дискусій. Показовим є такий приклад з повісті Анжея Ларнавського та Мерріл Брендізаїк «Не Генріхом єдиним»: герой Ларнавського, що раніше фігурував у його фантастичному романі «Світ підземелля», блазень Відьм Ростовський, опиняючись на життєвому роздоріжжі, звертається до свого автора-деміурга³: «– Эй, Создатель! Етить твою эскадрилью, че молчишь, как на поминках? Скажи хоть чтонибудь! – задрав голову к небесам, прокричал бывший шут.

³ Цитата наводиться мовою оригіналу – О.Б.

Сей поступок он совершил исключительно из куража, ни капли не надеясь, что ему ответят... Но помяни Создателя! Мрачный голос из поднебесья раздался незамедлительно:

– Че орешь?! Заняться нечем? А мне, представь себе, есть чем. Экскурс в историю Подземелья пишу, и отвлекать меня сейчас вовсе не обязательно. Чего надо-то?» [2].

Загалом такий прийом близький до постмодерністського поняття шизофренічного дискурсу. Справді, у творах цього кола авторів відбувається постійне розщеплення свідомості на «я»-автора і «я»-героя. Герой виступає у вигаданому світі речником, посланцем, чичероне, навіть коханцем автора, репрезентуючи певну частину його душі. З огляду на це подібні Інтернет-ігри виконують для своїх учасників ще й терапевтичну функцію: уособивши певну частину своєї психіки і вступивши в діалог з нею, людина починає краще розуміти себе. Так, авторка Люсі Бейкшер представляє себе одразу у двох іпостасях – чоловічій і жіночій – поетеси, асоційованої з її авторським «я», і привабливого гангстера, що втілює «нічну» половинку її душі. Водночас обидва ці образи уособлюють аполлонівське (поміркована, виважена й розсудлива Люсі) та діонісійське (її темпераментний, імпульсивний супутник) начала, без гармонійної взаємодії яких неможлива повноцінна творчість. Подібний прийом розщеплення власного творчого «я» на дві різні гендерні складові демонструє проза Мерріл Брендізаїк: авторка асоціює себе то з феєю Янтар-Марією, правителькою фантастичного королівства Оленії, то з хроністом Аліком Деткіним, головою таємної служби Шнирліців, пойменованою за аналогією з відомим героєм радянського кіно Штірліцем (багатосерійний фільм «Сімнадцять миттєвостей весни»). Кожен із двох персонажів зумовлює, відповідно, певну наративну стратегію: у випадку феї Марії це емоційна розповідь, наближена до позиції автора-деміурга, у випадку Аліка – не менш емоційна оповідь, позначена поглядом «зсередини» на світ героїв.

Важлива особливість художніх світів, змодельованих учасниками НЛО-1, засвідчує ігрову апробацію однієї з провідних рис східнослов'янського, в даному випадку українського та російського, постмодернізму, що докорінно відрізняє його від західного. Це збереження світоглядної вертикалі на противагу дискретній, хаотичній картині дійсності: «В цілому мандрівка героїв східних постмодерністських текстів орієнтована не на ризому, як у західних романах (безцільний рух по горизонталі, на якій усе урівняне, обігране, децентроване), а на вертикаль: на відновлення аксіологічної шкали, ієрархії цінностей, самозаглиблення...» [7; 110]. Світ «королівств» є надзвичайно строкатим, гротесковим та парадоксальним, однак він зберігає ієрархічність, що виражається у його вертикальній будові, озвученій королевою Марією в одному з текстів: «Воістину всемогутній тільки Творець усіх Творців на світі, не будемо всує...» [2]. Таким чином, істоти, що населяють літературні світи, усвідомлюють триступінчасту систему підпорядкування усієї світобудови, в якій література становить тільки одну з підсистем: герої (мешканці вигаданих світів) – Творці-Автори (Життя як

вища реальність) – і Автор Всіх Авторів (Бог, космічний розум, воля якого опосередковано поширюється і на літературу). Водночас вертикаль знаходить вияв і в послідовному утвердженні традиційних моральних цінностей, властивих кращим зразкам пригодницької літератури: любові, дружби, сміливості та самовідданості.

Варто зазначити, що творчість угруповання НЛО-1 становить на сьогодні досить герметичне й камерне культурне явище, виконуючи для багатьох його учасників швидше функцію творчої лабораторії, ніж самодостатнє поле діяльності. Так, досить активне творче життя провадить поза межами Інтернету Влад Вегашин (Росія), автор низки романів, написаних у жанрі фентезі (цикл «Два лики самотності»; видані у співавторстві романи «Інший шлях» та «Інший смисл»). Творча комунікація всередині угруповання, з огляду на його міжнаціональний склад, провадиться двома мовами, російською та українською, що сприяє створенню своєрідного діалогу культур, де константи ментальної свідомості взаємодіють, виявляючи свою самотність та унікальність. Так, виразні ознаки львівського тексту (Ю. Винничук, Г. Вдовиченко, Р. Скиба та ін.), одного з найбільш розроблених у сучасній українській літературі, виявляє побут міста Теймера, вигаданого Є. Велтистовим, що становить ігровий простір авторки Люсі Бейкшер. Цей фантастичний хронотоп маркований замкненістю, скрупульозною розробкою міських топосів та інтер'єрів, особливим духом буржуазності, на відміну від підкреслено умовного, розімкненого в безкінечність асоціацій та пройнятого аутсайдерством і дитячою безпосередністю світом Оленії.

Як зазначає Г.Ю. Мережинська, постмодернізм, передусім український, «актуалізує і по-своєму інтерпретує «людину, що грає», очевидно, акцентуючи в грі свободу, звільнення від ідеологічних постулатів [...], самоствердження, творчість, позбавлення комплексів, самопізнання в процесі зміни ролей...» [7; 95]. Справді, попри експериментальність прози представників НЛО-1, вона являє нам особливий тип митця, що формувався й попередніми епохами, але найяскравіше заявив про себе саме на помежів'ї ХХ – ХХІ століть – гравця-інтелектуала, вільного від ідеологічних кліше та утилітарних приписів, який прагне бачити в літературі вільний політ творчої фантазії. Водночас цей гравець із глибокою повагою ставиться до надбань світового й національного письменства та втілених у ньому непроминальних цінностей.

На завершення хочеться сказати, що дана стаття не дає відповіді на запитання, порушені в ході дискусій про літературу у вимірах Інтернет. Вона лише описує й аналізує ще одне цікаве культурне явище, що, можливо, знайде в майбутньому адекватну форму втілення й оприлюднення, адже «все, створене Фантазією людини, має десь існувати...»

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Брендизайк Меррил. Шнырлицы информируют! / Меррил Брендизайк [Интернет-ресурс] Режим доступа: samlib.ru Журнал Самиздат ›merril_b/1.shtml
2. Брендизайк Меррил, Ларнавский Анжей. Не Генрихом единым / Меррил Брендизайк, Анжей Ларнавский [Интернет-ресурс] Режим доступа: samlib.ru Журнал Самиздат ›merril_b/2.shtml
3. Гундорова Т. Післячорнобильська бібліотека. Український літературний постмодерн / Тамара Гундорова. – К.: Критика, 2005.
4. Йогансен Майк. Подорож ученого доктора Леонрдо і його майбутньої коханки прекрасної Альчести у Слобожанську Швайцарію / Майк Йогансен // Майк Йогансен. Вибрані твори. – К.: Смолоскип, 2001. – С.277 – 361.
5. Корнев С. «Сетевая литература» и завершение постмодерна. Интернет как место обитания литературы / Сергей Корнев [Интернет-ресурс] Режим доступа: netslova.ru ›kornev/kornev.htm
6. Кузьмин Д. Краткий катехизис русского литературного Интернета / Дмитрий Кузьмин // Иностранная литература. – 1999. – № 10. – С. 184 –187.
7. Мережинская А.Ю. Русская постмодернистская литература: [учебник] / Анна Юрьевна Мережинская. – К.: ВПЦ «Київський університет», 2007. – 336с.
8. Схелтйенс В. Сетература: новое литературное движение? / Вернер Схелтйенс [Интернет-ресурс] Режим доступа: netslova.ru ›Теория сетературы›werner.html

Статья посвящена самобытному литературному феномену – прозе творческой группировки НЛО-1, которая принадлежит к сетевой словесности. В работе освещаются вопросы игрового начала в Интернет-литературе, постмодернистские черты художественного мира, моделируемого молодыми писателями; уточняется статус сетевой словесности в литературном процессе.

Ключевые слова: Интернет, литература, постмодернизм.

The article is devoted to the original literary phenomenon – the prose of the creative group NLO-1, which belongs to Network literature. The problems of play-element in this modern kind of literature, postmodern peculiarities of the artistic world modeled by young writers are highlighted; the status of Network literature in literary process are specified in it.

Key words: Internet, literature, postmodernism.